



APPROFONDIMENTO BIBLICO

GIOCARE NELLA BIBBIA

A CURA DI DON MARCO D'AGOSTINO
INSEGNANTE E RETTORE DEL SEMINARIO DI CREMONA

Se penso a come si è manifestata la storia della salvezza e a come la storia della salvezza ha preso corpo nella storia degli uomini, possiamo fare insieme qualche riflessione. Provo a dividere per semplicità il mio intervento in tre piccoli punti:

1. Giocare con il linguaggio per rivelare qualcosa
2. Dal giocare al vivere
3. Giocare e vivere in un certo modo

1. GIOCARE CON IL LINGUAGGIO PER RIVELARE QUALCOSA

Partirei dal fatto che sappiamo bene che, nell'antichità, la Bibbia non è stata scritta tutta in un colpo e non è stata una cronologia e un diario fedele di quello che è successo, è stata una riflessione abbastanza lunga su quello che è capitato sia nell'Antico che nel Nuovo Testamento. Quindi si è incarnata nei modi di raccontare, di parlare, di agire proprio degli uomini di ogni tempo. Questo fatto incide parecchio per quanto riguarda il *gioco*: non dobbiamo pensare fosse inteso solo come gioco di "azione", di "animazione", era al

contrario nell'antichità un gioco "mentale", stile Settimana Enigmistica per capirci. Un gioco logico, pensate a tutta la storia degli enigmi che ha accompagnato buona parte della letteratura greca; un buon pezzo dell'Antico Testamento è abbastanza coevo a quel modo e a quel tempo di scrivere. La prima cosa che mi ha impressionato è che spesso, nell'antichità e anche nella Bibbia, qualcosa di difficile, di indescrivibile **viene raccontato e detto per gioco**, che non vuol dire per banalità o per scherzo, vuol dire usando delle parole, delle immagini, delle storie che sono molto semplici. L'enigma di Edipo, ad esempio, che risolve e cambia le sorti di una città. Pensate alla storia dell'Antico Testamento in cui Daniele è sempre molto giovane: al capitolo 13 del Libro di Daniele si dice che lo spirito suscitò "questo giovinetto" che non diventa mai vecchio, "passano i re", ma lui è sempre piccolo, sempre giovane. Nel brano dei vecchi di Susanna, i due vecchi che la accusano davanti a tutti di aver detto di no alle loro breme per mandarla a morte, lo spirito suscita il cuore di questo giovane Daniele che richiama tutti, rifà il processo e lo rifà in un modo molto semplice, molto infantile: chiede sotto che albero abbiano visto Susanna stare insieme all'uno, e insieme all'altro. Siccome gli alberi non coincidono, allora Daniele mette a morte i due vecchi che avevano accusato la donna. È giusto: tu fai il tifo perché la verità venga ribadita. Ma dietro questo modo di raccontare, dietro questo giochino degli alberi, ci sta la verità e la grandezza di Dio che salva attraverso un ragazzino. Potremo raccontare la storia di Davide, il primo Davide, non il Davide dei mercenari, il Davide che assolda truppe per far guerra a Saul. No, il Davide che abbiamo in mente noi: ricciolino, piccolino, che suona la cetra. Viene raccontato come il più piccolo, il più giovane, il meno forte perché Dio guarda al cuore. Un modo di dire. Pensate, poi, a Genesi 1,11: un linguaggio molto sapienziale e allo stesso tempo molto infantile. Pensate al racconto della Creazione, Dio che *apre il cielo*, mette dei fermi perché non piova, Dio che *accende tutte le stelle*. Se avessero avuto i mezzi che abbiamo noi, l'avrebbero raccontato diversamente. Ma il modo di raccontare è quello, risponde a quel tempo, *Dio che fa l'uomo, gli soffia dentro*. Noi ci abbiamo costruito volumi di teologia e dottrina, ma dietro cosa c'è? C'è semplicemente un papà che racconta la storia ai figli. Non c'è dietro l'intenzione "lo voglio capire e come". Dietro quel racconto c'è il fatto che tu possa arrivare, infine, a dire "Che meraviglia!". Io non posso non credere ad un Dio così. Non devi stare a contare tutte le coppie di animali che Noè ha portato sull'Arca. Se ti concentri su questo aspetto, perdi la bellezza del racconto. Un racconto che non vuole farti contare gli animali, vuol farti dire "Che meraviglia!". Chi entra in quell'arca, esce. Questo è il modo di raccontare. Questo è il senso di quello che viene raccontato. Questo significa che il linguaggio che viene usato, è un linguaggio molto semplice, ma nello stesso tempo molto diretto. Dice delle cose vere, ma non per questo necessariamente il vero è capitato. Non succede niente se il lupo non ha mangiato per davvero la nonna. O se davvero la zucca si è trasformata nella carrozza di Cenerentola. Perché tutti vanno a rivedere i film rifatti della Disney? Perché sono "belli". Solo uno stupido può lamentarsi dicendo "Eh, ma gli animali non parlano". La stessa cosa che avrebbero detto al tempo di Esopo, di Fedro. Nessuno avrebbe detto una cosa del genere, perché non era quello il senso. Tu sei dentro una realtà giocosa del bambino, che è fuori dai nostri criteri razionali, che è tutta da immaginare. Questo è il gioco più bello, non perché siamo fuori di testa, perché ci sono dei *misteri* (dal greco, chiudo la bocca perché non saprei come dirlo e intanto provo a raccontartelo). Gesù non spiega cos'è il suo corpo, cos'è il suo sangue. Spezza, fa, benedice, lo dà, "*mangiate*", "*nutritevi*". Anche lui usa gesti, immagini, parole per raccontare qualcosa che si sta facendo. È il Vangelo di Giovanni che ci mette più tempo, ci mette più parole perché viene scritto dopo una riflessione che è già avviata.

Il racconto, quindi, nella sua modalità infantile e nella sua innocente ingenuità, talvolta nasconde anche qualcosa di drammatico. Ad esempio la vicenda di Caino ed Abele. Per la prima volta si incontrano due fratelli e quello che succede è drammatico: non siamo più nel giardino incantato in cui tutti si vogliono bene, dove i frutti, i fiori, l'erba nascono senza fatica, ma siamo nella giungla nella quale addirittura devo guardarmi da mio fratello. E questo viene detto con un racconto.

Che ci siano più popolazioni, più modi di fare dell'uomo, più specie di uomini viene detto con il racconto della Torre di Babele. In questo il linguaggio crea un "gioco" di realtà che è entusiasmante, ma non perché ciascuno si crea il suo mondo ed è fuori di testa: perché ci sono dei misteri e c'è una vita così grande che non può essere rappresentata. Per questo l'Antico Testamento dice "Tu non ti devi rappresentare Dio". Perché Dio non può essere l'immagine che tu gli metti. Quello non è Dio. Significa che Dio, allora, attraverso quelle parole, quel linguaggio, attraverso quella sapienza può essere rappresentato. E quindi un certo linguaggio permette un certo gioco. Un certo linguaggio permette che si possano dire ed annunciare certe cose grandi.

Questo lo fa anche il Nuovo Testamento: pensate all'Annunciazione. Se tu analizzi quel testo, l'Angelo che dice a Maria, Maria che risponde all'Angelo, probabilmente si trovano delle incongruenze. Se tu prendi Zaccaria nel Tempio, e poi prendi Maria, fondamentalmente dicono le stesse cose. Ma non è l'episodio in sé. Quel linguaggio, attraverso il messaggero che entra da fuori scena e racconta quello che Dio ha pensato, sta chiedendo a Maria, cioè a noi che ascoltiamo quel linguaggio, di credere che Quello che l'ha mandato non ha bisogno di rassicurazioni: non è irrispettoso dire che è un linguaggio che non ha bisogno dei nostri criteri umani. Io credo che la nostra più grande fatica, oggi, se vogliamo affrontare questo tema, sia dire: "Qual è, oggi, il linguaggio da riprendere se voglio dire certe parole belle?" Se voglio raccontare dei misteri grandi, se voglio parlare di qualcosa che non può essere rappresentato, non avendo delle parole adeguate per raccontare Dio, il narratore usa un linguaggio semplice, da bambino, per proporre quello che gli sta a cuore. Un ragionamento che potrebbe sconfinare anche nel linguaggio artistico. Anche oggi ci sono delle immagini bellissime che ti permettono di *raccontare un mistero*. Questo è quello che fa la Bibbia. Significa che quel linguaggio ci aiuta ed è rivelatore di un mistero che non so dire solo con i criteri razionali e filosofici, ma ha bisogno invece di immagini. Ha bisogno anche di silenzi: pensate ad Elia. Elia che scappa, cosa vuol dire che *Dio non era nel terremoto*? Dire una cosa del genere oggi... Dio era in quella carezza leggera, di silenzio, e allora Elia si copre il volto. Non dirmi che Elia sta raccontando la sua esperienza?! L'autore ha trovato un modo per dire: "*Ma com'è Dio?*". Non saprei dirti com'è, ma trovo il modo per rivelarti come è. Pensate al linguaggio del teatro, che è uno dei linguaggi più antichi e più moderni. Come uno cammina, quando parla e quando tace, anche i silenzi parlano in teatro. Il linguaggio "per gioco", che non vuol dire per banalità, ha un potere "di gioco" altissimo perché mi permette di rappresentarmi, di raffigurarmi anche ciò che non so o di cui non ho ancora fatto esperienza. Penso anche ai Vangeli dell'infanzia, i pastori, gli angeli... sono racconti che usano un linguaggio molto semplice e nello stesso tempo aprono ad una prospettiva molto ampia. Chiuderei questa prima sollecitazione dicendo: "Giocare sì, ma quel linguaggio può rivelare chi è Dio, cosa fa, cosa chiede di fare". È tutt'altro che semplice. O semplificatore. È un linguaggio accessibile, che uno ascolta volentieri, che entra dentro la tua vita, e nello stesso tempo ti chiede di decodificarlo. Il che avviene anche in un gioco. ***Certe regole si capiscono intanto che tu giochi.*** E l'allenatore che ferma quel gioco, che non ti ha spiegato del tutto

come sia, ti fa capire intanto che giochi che quelle sono le dinamiche. E tu, quando vai a casa, dici “Mah, non ho capito perché nel basket quelli che hanno più forza sono quelli che hanno tirato di meno. Può fare basket solo quello sulla sedia a rotelle?!”. Questa cosa ti fa pensare: intanto che giochi, quel linguaggio altamente simbolico, cioè reale, ti dà indietro l’idea che c’è un mistero grande. È intanto che giochi che quel linguaggio altamente simbolico, cioè reale, ti restituisce l’idea che c’è un mistero grande, dietro c’è una bella storia. Una bella storia raccontata in un bel modo.

2. GIOCARE È ANCHE VIVERE

Giocare non è “far finta di”. Giocare è reale. Il gioco richiede anche tanta umiltà, non è solo divertimento. Richiede l’umiltà di farsi accompagnare, di ascoltare chi ti spiega le regole, nella dinamica maestro-discepolo credo sia un “assist” forte. Avere l’umiltà di seguire chi ti racconta, chi alla fine del gioco riprende le dinamiche, fa un po’ di verifica, e questo si può recuperare nel linguaggio delle parabole: poche volte Gesù spiega le parabole. Ma per capire le parabole spesso bisogna uscire da quel racconto, che è tutt’altro che semplice, e confrontarlo con la vita di Gesù, con l’insegnamento di Gesù. Questo è stato vero anche per le favole di Fedro nella letteratura latina. O di Esopo. Ma quella favola, nella testa di Fedro, davvero dice e si esaurisce nella morale? Nella favola del lupo e l’agnello, Fedro in realtà racconta una società di depressi. Perché l’agnello non vincerà mai, finché ci saranno dei lupi cattivi e violenti. Sta dicendo che la sua società, che è guidata dal leone, anche se ci sono il cervo, il cane o qualche altro animale, il leone sarà sempre il più forte e prenderà tutte le parti; sta dicendo che la sua società è una società di gente che non riesce a mangiare quell’uva, quindi per non dire delle stupidaggini c’è bisogno sempre di qualcuno che ci guidi ad entrare dentro un mistero. Le parabole spingono a questo. Matteo 13: “Il regno dei cieli è come... è simile a...”. Non è che Dio è un cercatore di perle. Non è che Dio è un seminatore. In quel momento Gesù sta dicendo: “Prova a guardare tutta la storia”. Oppure Luca 15: il pastore che perde la pecora, la donna che perde la moneta, il padre incapace di educare i due figli che aspetta, comunque, tutti e due. Pensate al fariseo e al pubblicano al Tempio. Le parabole non raccontano prima di tutto chi siamo noi, ma raccontano con quel linguaggio chi è Dio. E poi tu ti specchi dentro e dici... “Boh. Io ci sto o non ci sto?”. Non è che puoi cambiare la realtà, quel linguaggio rimanda la necessità di Gesù che ti porti a leggere quella storia perché si rifletta sulla tua vita. Ti spinge ad affidarti ad uno che ti dà qualche criterio per...

E allora quel raccontare da parte di Gesù, da parte della Chiesa, da parte nostra è un modo per aprire la riflessione e dire: “Oltre quella storia, che mondo c’è? Dove ti sta tirando, dove ti sta portando quella storia?”. Non devi aver paura anche tu di fermarti, non c’è niente di

moraleggiante. Per questo le parabole sono reali, perché non raccontano di me, di noi, ma raccontano di Lui, del Regno di Dio. Spiegare, capire, raccontare, conoscere, apre al mondo chi c'è dietro quel gioco. Certo che, nel basket, con la palla in mano non puoi fare più di tre passi. Ok. Perché? Questo vale per tutte le regole, cosa c'è dietro? Giocare significa avere l'umiltà di permettere a qualcun altro, per l'esperienza, per la fede, per l'amicizia, per la condivisione, per la parentela, di poterti spiegare e poterti dire: "Guarda, hai fatto così perché..."

Ho citato prima il mito di Edipo: lui risolve l'indovinello della Sfinge, e con un cuore da bambino risponde che è l'uomo quello che va a quattro zampe, poi a due, infine a tre quando è vecchio. Poi, purtroppo, è così accecato da sé stesso - è il mito - che arriva a palazzo, sposa sua madre, i suoi figli sono anche i suoi fratelli... La tragedia greca mette in evidenza benissimo questo fatto: non è stato capace di ascoltare l'indovino Tiresia che cerca di farlo ragionare. L'Edipo Re di Sofocle è uno dei capolavori della letteratura greca. Edipo continua a far le domande, ma fa le domande sbagliate perché non vuole che gli si risponda che è lui il problema. Al contrario, quando io permetto che un altro mi spieghi e mi prenda per mano, la Chiesa, il mio don, i miei educatori, la mia famiglia, la comunità, la mia vita è un po' meno cieca. E se mi prende per mano partendo da quel racconto, allora mi aiuta a conoscere anche la mia vocazione, cioè la mia strada.

È quello che fanno i Magi in Matteo 2. Un brano che è tutto centrato sulla parola "bambino". Su "*pais*", da cui deriva la parola "*paideia*" che per noi significa educazione. Quei Magi cercano il nato Re ma poi tutto il discorso si fonda sul bambino, a partire da Erode che dice: "*Andate e riferitemi del bambino*". I Magi raggiungono Gerusalemme, ma per arrivare a Betlemme hanno bisogno degli scribi di Erode che parlano di profezie, che illuminano loro un pezzo di strada. Non è corretto dire che i Magi arrivano a Betlemme perché seguono la stella. Arrivano a Betlemme, seguono la stella, ma hanno bisogno delle indicazioni del profeta per sapere che è a Betlemme il Re dei Giudei. Ma quando l'Angelo appare loro, dice di tornare per un'altra strada: e loro per un'altra strada fecero ritorno al loro paese. E quando Erode uccide tutti i bambini, secondo quel racconto, il verbo che viene usato nel testo greco - Matteo 2,12 - è il verbo del bambino: "*empaizé*" che tradotto nella nostra lingua viene tradotto come "Erode, *sentendosi giocato*"... Ma su che cosa? Sul bambino! Allora Erode dà l'ordine di uccidere tutto il futuro e tutta la generazione del suo paese. I Magi si fanno guidare, è Erode che non si fa guidare, e proprio sulla questione del bambino: il linguaggio parabolico, giocoso, che nasconde ma rivela, chiede da una parte l'adesione e la fiducia, dall'altra parte l'umiltà e l'affidamento perché qualcuno ti conduca a capire. Chi non si fa piccolo come un bambino, Luca 9, non entra nel Regno. Perché solo i piccoli entrano? Perché probabilmente quel Regno ha altri criteri che non sono i criteri che noi usiamo. E che un certo linguaggio e un certo gioco ci restituiscono. Giocare sì, ma i racconti e le parabole dietro quello che ci raccontano rivelano anche la mano di Colui che guida la storia, la mano provvidente di Colui che ha messo in piedi quel gioco. Come una caccia al tesoro, che ti porta infine a scoprire un tesoro che tesoro non è, ma è la fine di un percorso che ti hanno condotto a fare.

3. GIOCARE È VIVERE IN UN CERTO MODO

Le regole non sono fittizie, l'allenamento non è fittizio, quel modo di stare in un campo da gioco o seduti al tavolo attenendosi alle regole, senza imbrogliare. Se il gioco ti fa innervosire così tanto da perdere il controllo di te stesso, da adulto tu dici: "*Non devo giocare*". Giocare è vivere: se tu imbrogli, dietro ci sta l'idea che il gioco è più reale della vita. Non è vero che la Playstation è irreale, e non è vero che la Playstation è un gioco statico: quel gioco ti porta a muoverti, di testa, sei collegato a cinquantamila altri che giocano, ti porta via del tempo, delle emozioni. Non è vero che è virtuale: è più che reale. Dobbiamo recuperare il fatto che giocare è vivere: Paolo ce lo ha detto nelle sue lettere. "*Io corro*" - Corinzi 9 - "*Sono temperante in tutto, faccio il pugilato ma non come chi batte l'aria*", ma non sta dicendo "io faccio l'atleta". Sta dicendo: "Voglio vivere come un atleta". Oppure nella lettera agli Ebrei, al capitolo 12: "*Corriamo con perseveranza*". Ovvero cerchiamo di non arrenderci se qualcosa non funziona. Il gioco ci dice della vita, il gioco racconta della nostra vita, del nostro corpo, del come stiamo insieme agli altri. Delle persone che siamo e che vorremmo essere. Del come confrontarci, del come litighiamo. Il gioco ha delle dinamiche molto reali: fa venir fuori il meglio, o il peggio di te. Parafrasando alcune parole di Paolo, l'idea di gioco-sport-vita potrebbe avere queste caratteristiche: niente competizione, "io non gioco per partecipare ma per vincere", ma è troppo banale dire anche "io non gioco per vincere ma per partecipare". Io "*gioco a prescindere*". Gioco sapendo che nella vita non si vince sempre. Gioco sapendo che quelle regole mi rendono più uomo, più donna. Non giochiamo per schiacciare gli altri, per umiliare gli altri. Spesso sono dinamiche amplificate. Giochiamo, corriamo, gareggiamo per stimarci a vicenda. Per portare i pesi gli uni degli altri. Dovremmo inventare delle regole creative del gioco, perché no? Perché il gioco è reale, è vita. È un certo modo di vivere. Si gioca e si corre per qualcosa che non finisce e che tu ti porti dentro. Talvolta è difficile arrivare alla fine, ma non sempre la vita diverte.

Concludo: come è stato detto nel brano ascoltato, **giocare è farsi piccoli**. Che non significa retrocedere, infantilizzarsi. Nella società romana il figlio non poteva parlare al padre finché non gli avesse detto: "Sono pronto per andare in guerra". Gesù non intende dire di diventare piccoli, coccolati o altro. Significa avere un cuore che sa affidarsi, giocare è *perdere tempo*, detto più nobilmente "*vivere con gratuità*". Inutilmente, cioè senza un utile. E questo il bambino lo ricorda. Perché il bambino, il ragazzo che gioca non ha tempo di pensare al male. Non ha tempo di pensare alla guerra. Non ha tempo di pensare allo scontro. Il bambino che gioca si impegna per quell'evento che, paradossalmente, non costruisce niente se lo lasci lì. Ma che, come detto, può rivelare, può rimandare... Può avere un valore pedagogico nell'accompagnamento. Può rivelare la tua vita. Nel bambino che gioca, nel piccolo del Vangelo vengono distrutte tante logiche di potere. Giocare sì, ma

giocare in un certo modo, cioè nel modo educativo che rivela una certa vita. Giocare in un certo modo perché aiuta a vivere e a valutare ciò che capita, anche le cose più spiacevoli. Il brano di Luca 7: “A chi posso paragonare questa generazione? La paragonerò a quei bambini che fanno tutti i giochi del mondo, piangono, ridono, sono gioiosi, sono tristi, ma né si divertono, né piangono”. E Gesù conclude amaramente che forse è il caso di saper valutare quello che ci sta davanti. Nella scansione: giocare, amare, servire, forse giocare è davvero il primo passo. È il passo che ci porta a valutare e tornare continuamente alla realtà che è da leggere con gli occhi dei bambini. Con gli occhi dei semplici. Non perché va semplificata. Perché va accolta per quello che è. Quello che il Papa dice: “Innamorarsi della realtà”. Che non è sempre facile. Con gli occhi di coloro che la accettano con la sua complessità. Per questo il giocare può essere un grande aiuto per conoscere, per sapere. Perché quella gioia del Vangelo, quella gioia che sta dentro il significato del giocare, della parola giocare, di essere gioiosi, di essere lieti, ci chiama a vivere. Significa *prendere sul serio la vita* perché ne abbiamo capito qualche dinamica. E questo, per noi che crediamo, è l’atteggiamento di Dio. Che si rallegra per, è più felice per... Il Dio papà che si rallegra perché il figlio è tornato. Il Dio papà che tenta di convincere l’altro figlio che la festa è festa per tutti. Il Dio che è contento se siamo contenti. L’atteggiamento bello di ogni educatore, di ogni adulto. Essere contento per quello che riescono a fare gli altri. Per dove sono potuti arrivare gli altri. Non giocare davanti a Dio sarebbe il segno di una società, di una Chiesa violenta, che ha perso questa dimensione. Di un troppo serio che alla fine non è reale. Di un “troppo rigido”, direbbe il Papa. Che non è reale. Dobbiamo recuperare questo modo di leggere la realtà. Il discepolo potrebbe essere giocoso perché gioca la sua vita ed in questo i Vangeli delle chiamate potrebbero riportarci non tanto al significato etimologico, ma al suo significato esistenziale: richiamarci alla bellezza e alla fatica di reti vuote o di reti piene; alla bellezza di un Maestro che accompagna dentro questo gioco. Che detta le regole che non sono per forza una “gabbia” ma, al contrario, sono rivelatrici. Dall’altra parte, il discepolo deve evitare di fare dei giochetti che potrebbero allontanarlo dalla sequela di Gesù.

Il gioco è anche un evento al plurale: non è mai al singolare. La società antica è nata attorno ai “ludi”: un modo *plurale* di stare insieme, bello, brutto, violento, non violento. Il Colosseo aveva tutte quelle entrate, che sono ancora visibili, servivano numericamente per raccogliere tutta la società romana, dall’Imperatore fino agli schiavi, ma non farli mai incrociare in quei cunicoli che li portavano agli spalti. Ma tutta la società era rappresentata in quel teatro.

Il discepolo è comunità: vive la sua gioia insieme agli altri e per gli altri. E il discepolo rimanda sempre il cuore a ciò che gli altri fanno di bene, a ciò che Dio fa di bene! Si rallegra per quello. Una volta ho sentito questa frase dagli scout: “Se la strada è fatta col sorriso, serve di più rispetto al brontolio”. Mi sembra bello pensarlo anche in riferimento al “nostro gioco”, al nostro vivere. Stare insieme, divertendosi, non perché ha un fine intrinseco il divertirsi, ma perché è rivelatorio di un sapere, un “sapore” di vita. Credo che questo possa aiutarci a vivere quello che nel piccolo ciascuno di noi fa lungo il suo cammino.